

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, Android menjadi OS yang paling banyak digunakan di antara sekian banyak pilihan sistem operasi untuk perangkat *mobile*. Sifatnya yang *open source* memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi Android. Android merupakan perangkat lunak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux,(Arifianto 2011). Sedangkan menurut Hermawan (2011), Android merupakan OS (*Operating System*) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. Sistem operasi Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc, kemudian diakusisi oleh Google pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis resmi pada tahun 2007, oleh Google bersamaan dengan *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel pertama Android mulai dijual pada bulan Oktober 2008. Versi pertama Android yang dirilis adalah versi 1.5 Cupcake dan yang paling baru saat ini adalah versi 4.4 Kitkat yang diluncurkan pada 9 Desember 2014 (Wikipedia, 2014). Android mampu menguasai pasaran smartphone yang sebelumnya lebih sering mendominasi adalah iOS dari Apple, Blackberry OS dari RIM, Windows Phone dari Microsoft dan Symbian dari Nokia, seperti yang dikutip dari Wall Street

Journal, selama tahun 2013 lalu Blackberry OS yang sempat berjaya di Indonesia pada tahun-tahun sebelumnya, hanya memiliki pangsa pasar sebesar 14% saja. Sedangkan Smartphone Android justru laris manis di Indonesia dan memperoleh pangsa pasar di kisaran 81% menurut data dari IDC selama kuartal ketiga tahun 2013 (trennologi, 2013).

Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam piranti bergerak, salah satu pemanfaatan android adalah dengan cara menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran yang nantinya bisa dijadikan sebagai media pengganti buku untuk melakukan proses belajar.

Metode pembelajaran pelatihan psikotes kebanyakan masih didominasi buku. Materi yang disajikan didalam buku biasanya berupa gambar dan tulisan. Untuk meningkatkan pemahaman dan memperjelas materi tentang psikotes, maka diperlukan adanya inovasi, salah satunya adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya pada perangkat berbasis android.

Sampai saat ini, peneliti sudah menemukan aplikasi yang membahas tentang psikotes di *play store*. Namun, aplikasi yang ada masih terlihat sangat sederhana, terlihat seperti power point. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat aplikasi pembelajaran psikotes berbasis android yang memiliki lebih banyak fitur, sehingga dalam proses pemahamannya akan lebih mudah dan disukai pengguna. Dengan adanya aplikasi ini maka dapat membantu masyarakat umum untuk lebih memahami tentang psikotes dan dapat digunakan sebagai pelatihan bagi masyarakat umum yang akan melamar kerja.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengangkat judul “Rancang Bangun Aplikasi Pelatihan Psikotes Berbasis Android”. Aplikasi ini berisi tentang contoh soal dalam tes psikologi yang terdiri dari: tes gambar, tes penalaran, tes verbal, tes kuantitatif serta pembahasannya.

yang akan tampilan yang menarik dan interaktif, dilengkapi kuis untuk mengasah tingkat pemahaman terhadap materi. Sebagai pembeda dengan aplikasi yang sudah ada sebelumnya, aplikasi ini terdapat menu *share* yang berguna untuk berbagi informasi ke tempat lain.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran pelatihan psikotes berbasis android?
2. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pelatihan psikotes yang interaktif, dan dapat membantu menyampaikan informasi tentang psikotes kepada masyarakat umum?

C. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang merupakan media pembelajaran dan pelatihan psikotes untuk masyarakat umum yang dibuat dengan menggunakan software Eclipse berbasis android.
2. Isi dari aplikasi pelatihan psikotes yaitu :

- a. Beranda
- b. Psikotes
- c. Tes Gambar
- d. Tes Penalaran
- e. Tes Verbal
- f. Tes Kuantitatif
- g. Info Lowongan Pekerjaan
- h. Latihan
- i. Tentang

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran pelatihan psikotes berbasis android.
2. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pelatihan psikotes yang interaktif, dan dapat membantu menyampaikan informasi tentang psikotes kepada masyarakat umum.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Masyarakat Umum

Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media informasi dan pembelajaran maupun pelatihan mengenai psikotes yang meliputi pengertian psikotes, tujuan psikotes, memahami dan mempelajari tes

gambar, memahami dan mempelajari tes penalaran, memahami dan mempelajari tes verbal, memahami dan mempelajari tes kuantitatif.

2. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu yang didapat dari perkuliahan serta ilmu dan pengetahuan baru yang tidak didapat dari perkuliahan.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka meliputi dua bagian yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Pada telaah penelitian berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan landasan teori berupa definisi-definisi penjelasan yang mendukung penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.